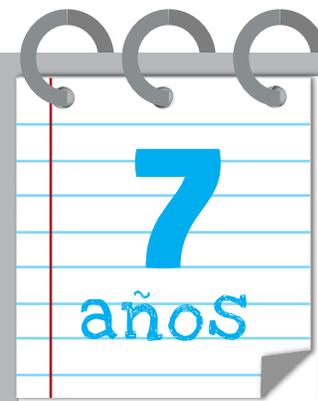


# Informe anual



# 2017



# Mensaje

La educación desempeña un papel fundamental en la transformación de las vidas y es el motor principal del desarrollo. Nuestro compromiso, como sociedad, es reinventar las estrategias didácticas y el contenido educativo para que los niños adquieran las competencias necesarias para enfrentar los retos del siglo XXI.

El juego es el motor de aprendizaje para los niños. TAK-TAK-TAK, nuestro proyecto líder, surge de esta premisa y tiene como objetivo que los niños aprendan de manera divertida a través de videojuegos educativos. Gracias a ello, los niños se han motivado a aprender y han adquirido habilidades, conocimientos y actitudes útiles para su vida. Los docentes y padres de familia tienen un papel fundamental, por ello hemos diseñado herramientas pedagógicas, estrategias didácticas, capacitaciones y demás recursos disponibles en LabTak para ayudarles en esta labor de suma importancia en la transformación de la educación.

Los grandes logros para Inoma de 2017 son que nuestros videojuegos educativos ya son parte de la plataforma digital educativa de la Secretaría de Educación Pública de México @prende 2.0; y que nuestro sistema de aprendizaje y sus estrategias didácticas ya están incluidas como una oferta piloto dentro del Componente de Autonomía Curricular del Nuevo Modelo Educativo de México, con lo que podremos llegar a más niños y más escuelas públicas en el país. Además, hemos continuado desarrollando videojuegos y estrategias para cubrir cada vez más a niños y maestros que se encuentran en condiciones más desfavorables tecnológicamente y sin conectividad.

Estamos muy orgullosos de haber ganado el premio Creator Awards Ciudad de México de WeWork a principio de 2018 gracias al esfuerzo realizado durante 2017 y años anteriores. Ser acreedores del premio Audience Choice reconoce a TAK-TAK-TAK como uno de los mejores proyectos mexicanos de gran calidad e innovación, y nos abre la oportunidad de beneficiar a más niños y jóvenes.

Estamos seguros que el Sistema TAK-TAK-TAK tiene el potencial de beneficiar a 17 millones de niños en México y de expandirse a América Latina y a otros países del mundo, con la finalidad de mejorar las oportunidades de calidad educativa en los niños y jóvenes más necesitados.

Agradecemos a nuestros donantes, aliados, colaboradores y a todas las personas que han apoyado nuestro proyecto. Gracias a su confianza en nosotros hemos beneficiado a miles de niños y maestros a través del Sistema TAK-TAK-TAK.

**Carlos Guzmán**  
Presidente de la Mesa Directiva

**Antonio Purón**  
Presidente Ejecutivo

# Nuestro compromiso

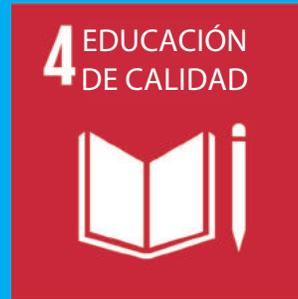
La educación es una prioridad como derecho humano fundamental. Además, su cumplimiento contribuye sustancialmente a que otros derechos puedan garantizarse. Por lo que tener acceso a una educación y más aún, a una de calidad, se convierte en un catalizador para reducir la pobreza y mejorar el bienestar y la calidad de vida de las personas.

Lograr una educación de calidad es una responsabilidad de todos. Inoma, desde el tercer sector, se suma a la agenda Agenda de los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 de la ONU, particularmente con el Objetivo número 4: Educación de Calidad.

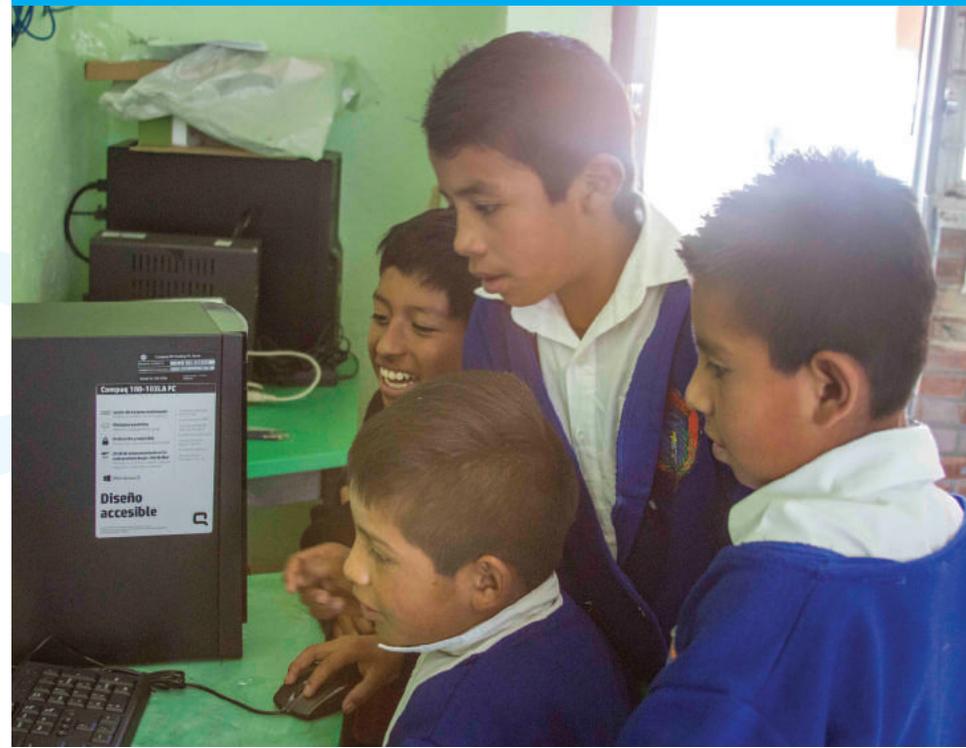
Además, también estamos convencidos de la importancia de adquirir los conocimientos, las habilidades y las competencias necesarias para enfrentar los retos del trabajo y de la vida. Por ello, también buscamos fomentar las habilidades del siglo XXI, tales como el pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración, comunicación, entre otros.

TAK-TAK-TAK es la solución educativa para mejorar la educación básica de América Latina y del mundo. A través de un sistema de aprendizaje basado en las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), fomentamos un aprendizaje de calidad mediante la estrategia del juego.

Nuestro objetivo es que cualquier niño en el mundo tenga la oportunidad de acceder a una educación de calidad, para así ayudar a disminuir las desigualdad y la pobreza.



Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.



# Nuestra aventura

**2009 - 2011**

Diseño del prototipo

**2011 - 2012**

Evaluación del concepto

**2013**



Todo es una aventura

**2014**

LabTak

**2015**

ReporTak 

**2016**

Ganadores  
WSA 2016

**2017**

Autonomía Curricular  
@prende 2.0

# Beneficiarios



# Contenido

**05** Filosofía

**06** Estrategia

**07** Sistema TAK-TAK-TAK

**11** Modelo de Introducción en escuelas

**12** Resultados históricos

**14** Resultados 2017

**15** Desarrollos 2017

**18** Actividades

Despliegue del  
Sistema TAK-TAK-TAK

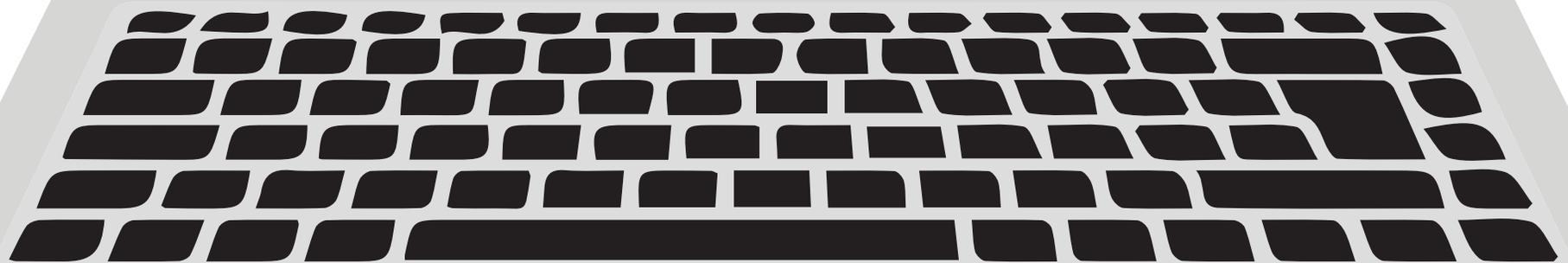
**26** Laboratorios e Investigación

**30** Eventos

**33** Informe de los auditores  
independientes

**35** Nuestro equipo

**37** Agradecimientos



## Misión

Proporcionar herramientas lúdico-educativas que además de divertir, ayuden a cada jugador a mejorar a su propio ritmo su desempeño educativo, así como impulsar el uso de las tecnologías de la información en beneficio de la educación y la investigación de ésta.

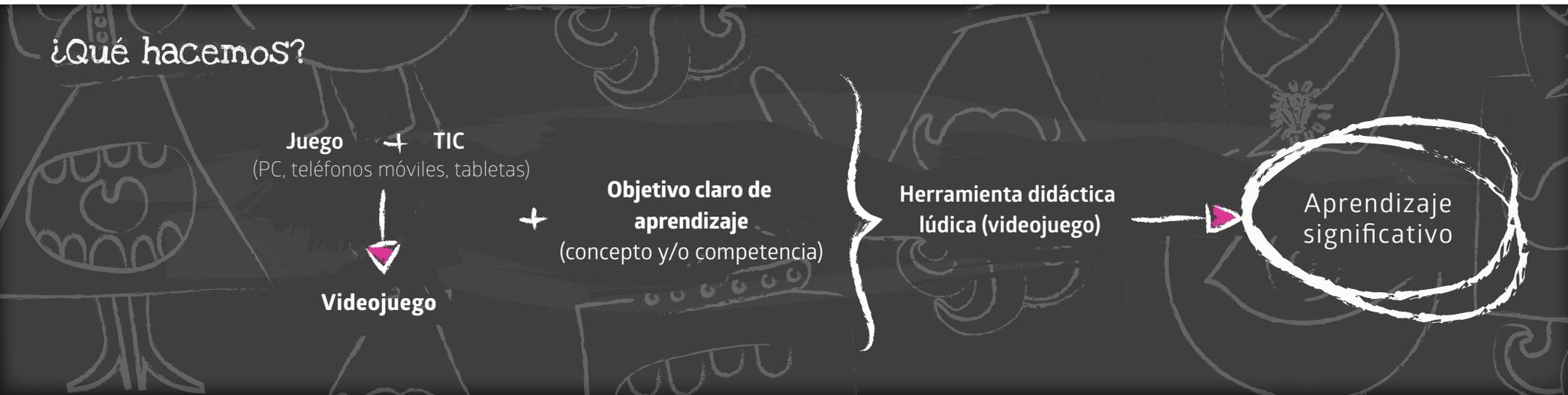
## Visión

Cualquier niño con o sin acceso a Internet, en cualquier parte del mundo, puede jugar, divertirse y reforzar su aprendizaje formal gratuitamente. De igual forma queremos poner al alcance de cualquier maestro y padre de familia nuevas herramientas y recursos de aprendizaje.

## Valores

Equidad, Compromiso, Innovación, Transparencia, Calidad, Rendición de cuentas, Responsabilidad

Inoma creó el modelo educativo donde se conjunta la tecnología con las enormes ventajas que aporta el juego. Además, éste incluye un objetivo didáctico que genera aprendizaje significativos.



## Los videojuegos educativos:

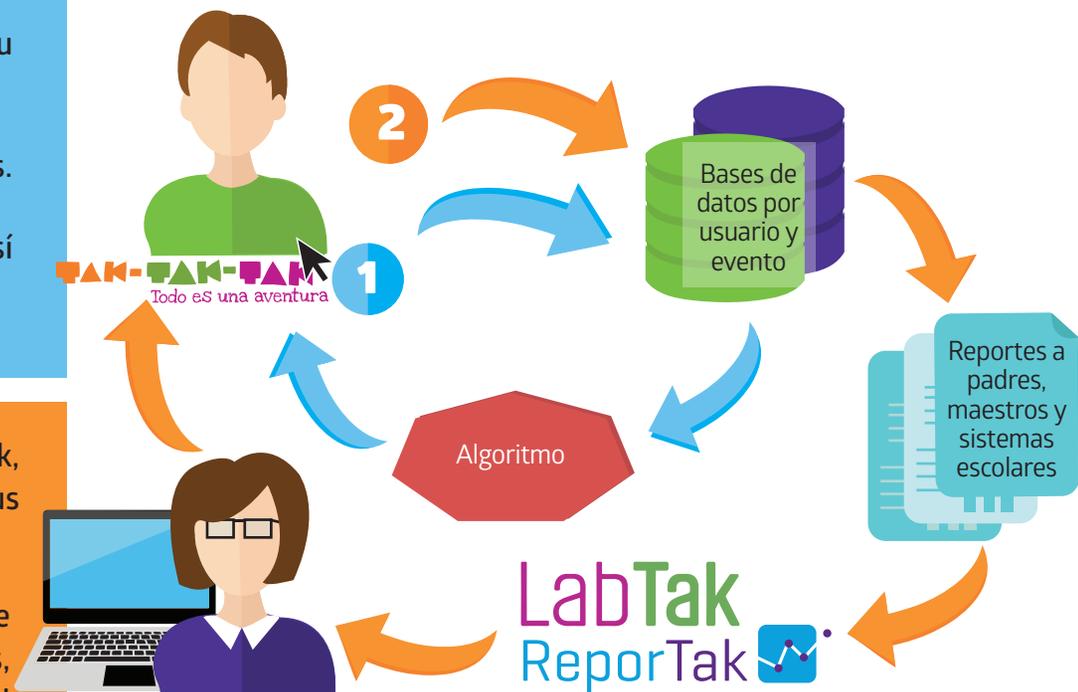
- Son herramientas que complementan y apoyan el proceso de aprendizaje de los niños.
- Proporcionan significado en un espacio multimodal mediante el uso de imágenes, sonidos, música, movimiento, desarrollando percepciones sensoriales.
- Fomentan el uso de habilidades para resolver problemas, y desarrollan estrategias para la toma de decisiones.
- Fomentan el desarrollo habilidades cognitivas y competencias del siglo XXI.
- Fomentan competencias dentro de un ambiente controlado y seguro, donde se puede experimentar el error y aprender de él. Y a su vez desarrollan la creatividad y la imaginación.

# Sistema TAK-TAK-TAK

El Sistema TAK-TAK-TAK es un sistema de aprendizaje personalizado a través del uso de videojuegos educativos. Tiene como objetivo apoyar, complementar y reforzar la educación en un entorno muy atractivo y entretenido. Además, integra la participación del maestro y padres de familia como facilitador y guía en el aprendizaje de los niños.

- 1
  - El niño se registra en TAK-TAK-TAK.
  - Juega y se divierte.
  - Se guarda la información sobre el uso de los videojuegos y su desempeño.
  - Se personaliza el sitio en función de sus avances y sus gustos.
  - El niño aprende y refuerza conocimientos y habilidades por sí mismo.

- 2
  - Con la información guardada, se generan reportes, ReporTak, que ayudan al maestro y a los padres de familia a orientar sus estrategias de enseñanza.
  - ReporTak se encuentran en LabTak que es la plataforma que contiene la explicación pedagógica y lúdica de los videojuegos, estrategias didácticas, investigaciones pedagógicas sobre el uso de herramientas digitales, manuales de uso, y más.
  - Con esto el maestro adquiere los conocimientos y la información de sus alumnos para apoyarlos de manera más personalizada.





## Beneficiarios: Niños

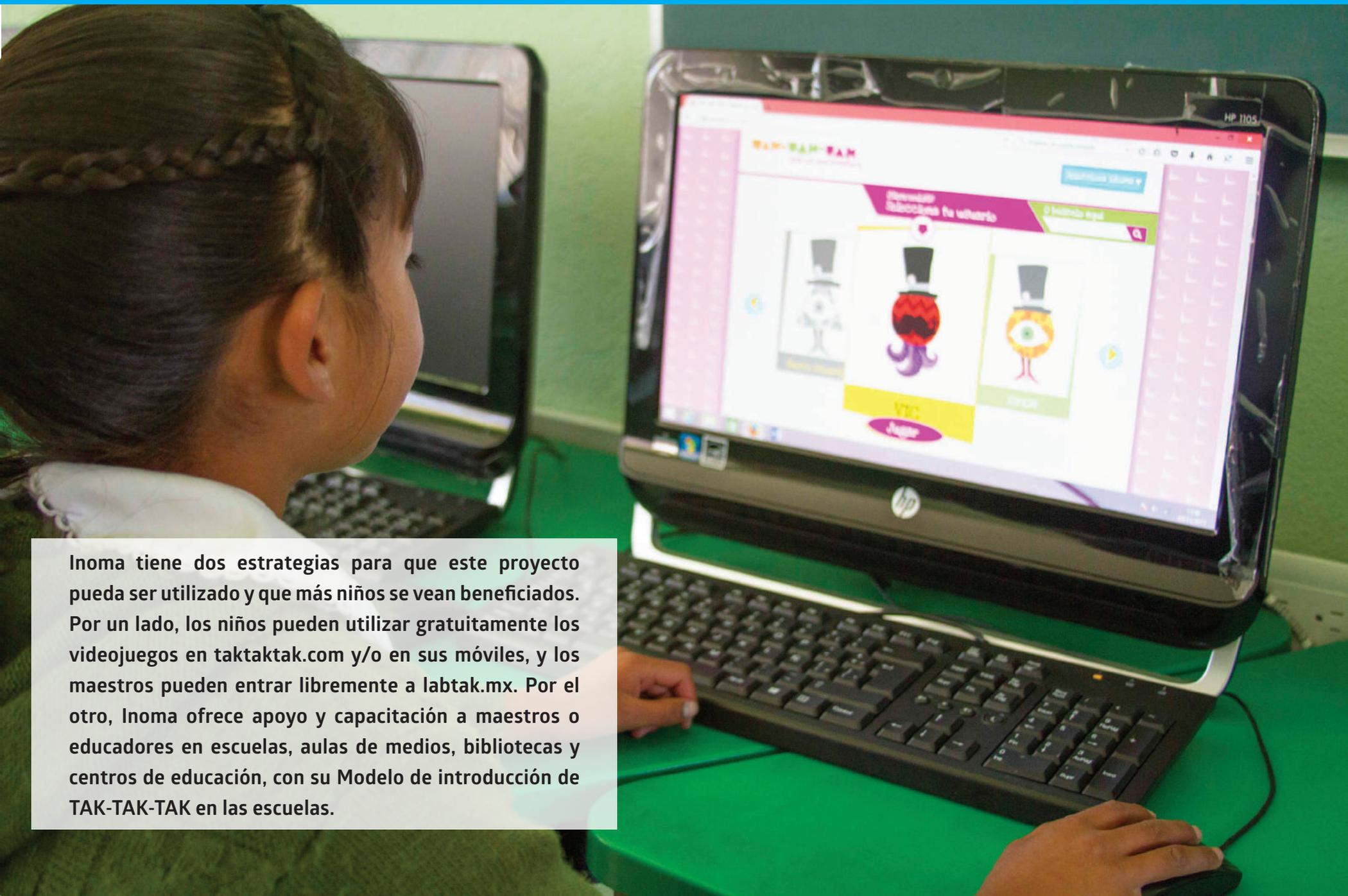
Dirigido a	Alineado	Videojuegos
Niños de 6 a 13 años (Primaria)	Al programa educativo de la SEP	86 videojuegos
	A programas internacionales (CCSS, Habilidades del S. XXI)	En español y la mayoría también está en inglés
Plataformas	Asignaturas que cubre	Se puede usar sin conectividad
Computadoras  Móviles (Android, iOS, Windows)	Matemáticas	TAK-Server
	Español	TAK-USB
	Ciencias	
	Historia	Otros
	Cívica y ética	Gratuito
	Educación artística	Ganador de Mejor contenido móvil en Aprendizaje y Educación WSA 2016
Habilidades cognitivas		

# LabTak

## Beneficiarios: Docentes, padres de familia

Dirigido a	Contiene	ReportTAK
Maestros, directores, padres de familia, académicos, investigadores y cualquier persona interesada en el aprendizaje a través de herramientas digitales lúdico-educativas.	Información pedagógica y lúdica sobre los videojuegos	Reportes de uso de los videojuegos por alumno
	Estrategias didácticas	4 tipos de reporte: Asignatura, Conceptos, Videojuegos, Alumnos
	Tutoriales	
	Manuales	Indicador de aprendizaje
	Reportes de uso (ReportTak)	
Accesible	Ventajas de los reportes	Se puede usar sin conectividad
Computadoras	Ahorran tiempo	LabTak Server
	Facilitan la planeación	
	Dan seguimiento personalizado a los alumnos	Otros
	Estandariza los resultados	Capacitaciones tecnológicas y pedagógicas (presenciales o en línea)
		Centro de ayuda gratuito
		Puesta a punto de las aulas de medios

# Sistema TAK-TAK-TAK

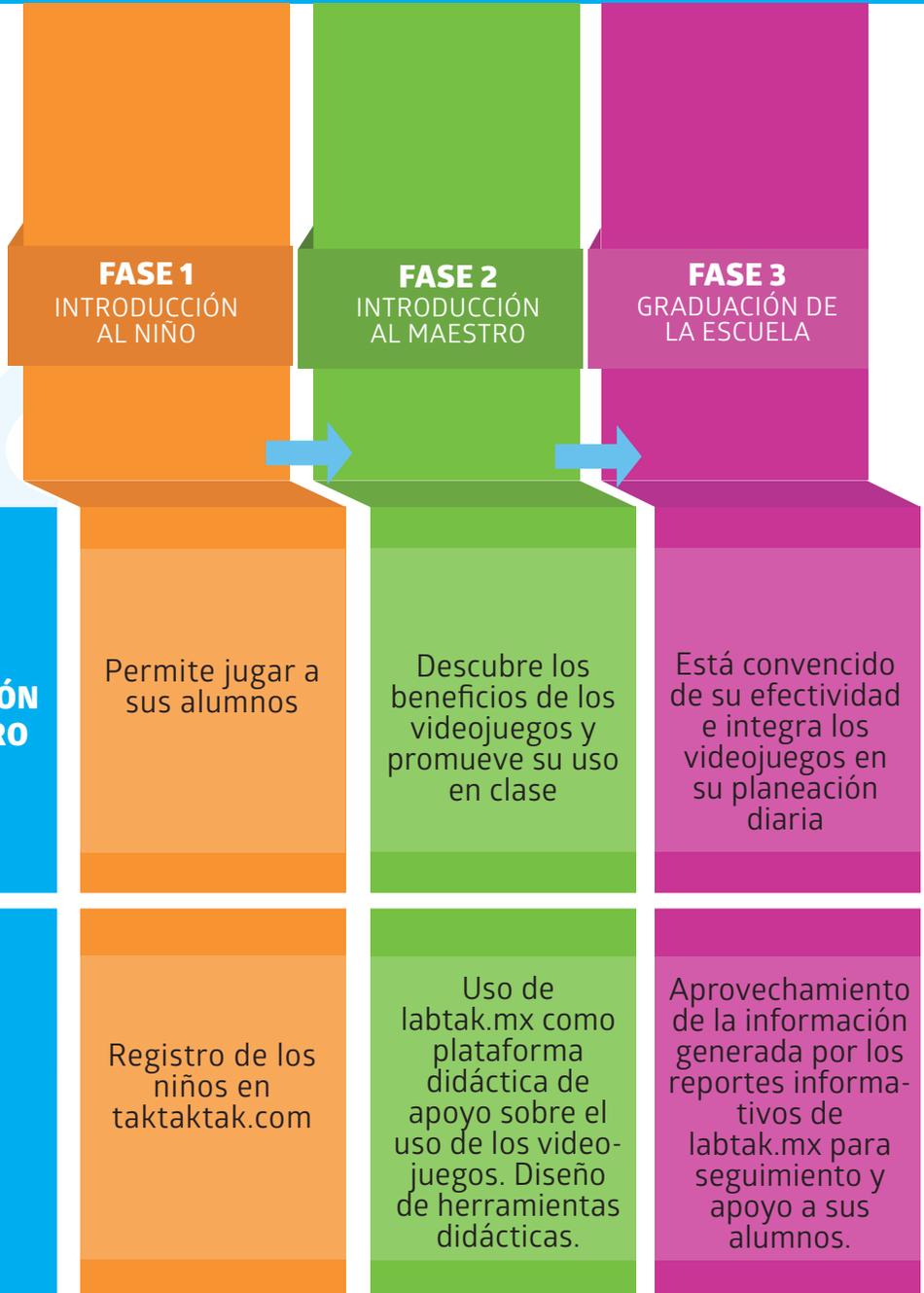


Inoma tiene dos estrategias para que este proyecto pueda ser utilizado y que más niños se vean beneficiados. Por un lado, los niños pueden utilizar gratuitamente los videojuegos en [taktaktak.com](http://taktaktak.com) y/o en sus móviles, y los maestros pueden entrar libremente a [laktak.mx](http://laktak.mx). Por el otro, Inoma ofrece apoyo y capacitación a maestros o educadores en escuelas, aulas de medios, bibliotecas y centros de educación, con su Modelo de introducción de TAK-TAK-TAK en las escuelas.

# Modelo de introducción en escuelas

**Inoma ofrece:**

- Revisión de aulas de medios e instalación del Sistema TAK-TAK-TAK
- Capacitaciones técnico-pedagógicas
- Visitas de seguimiento
- Uso de reportes informativos periódicos



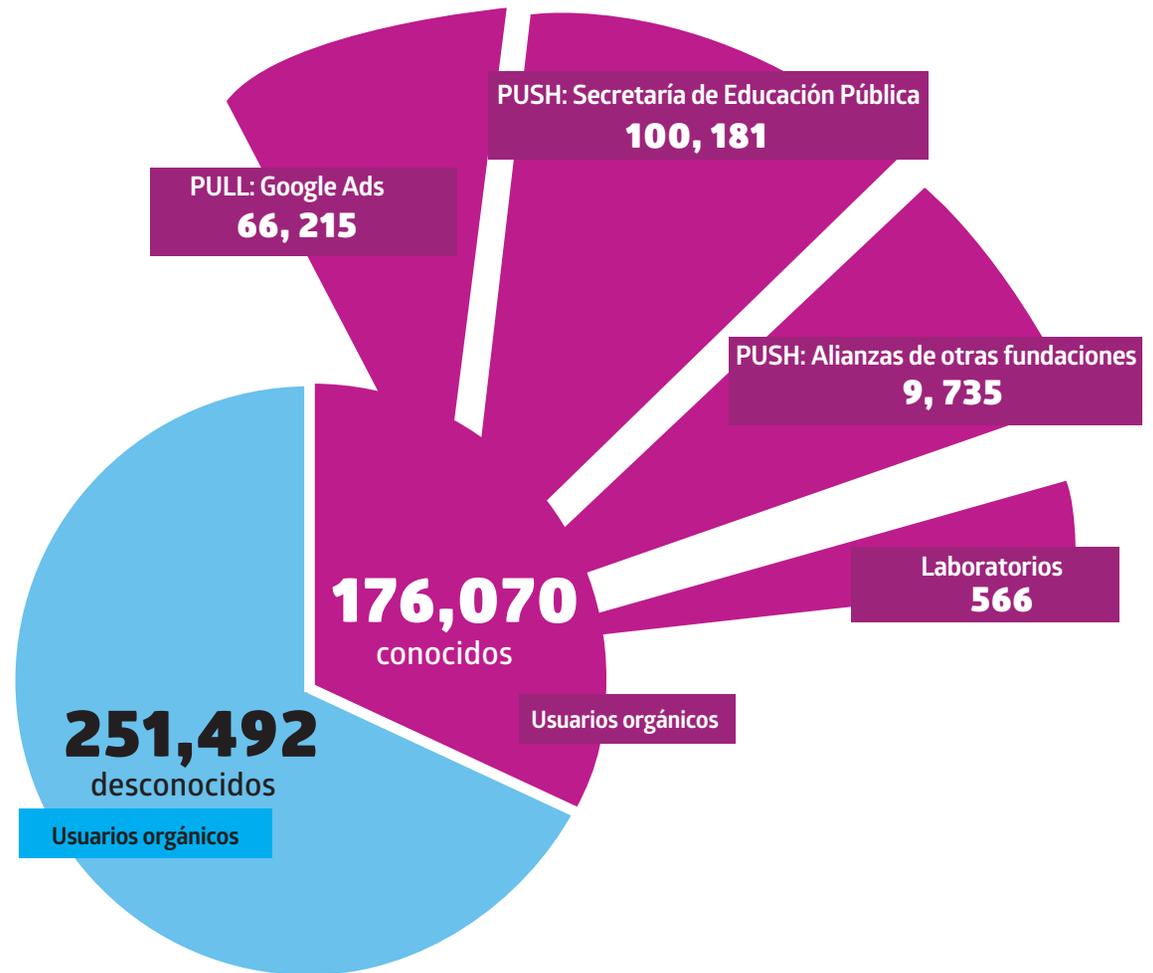
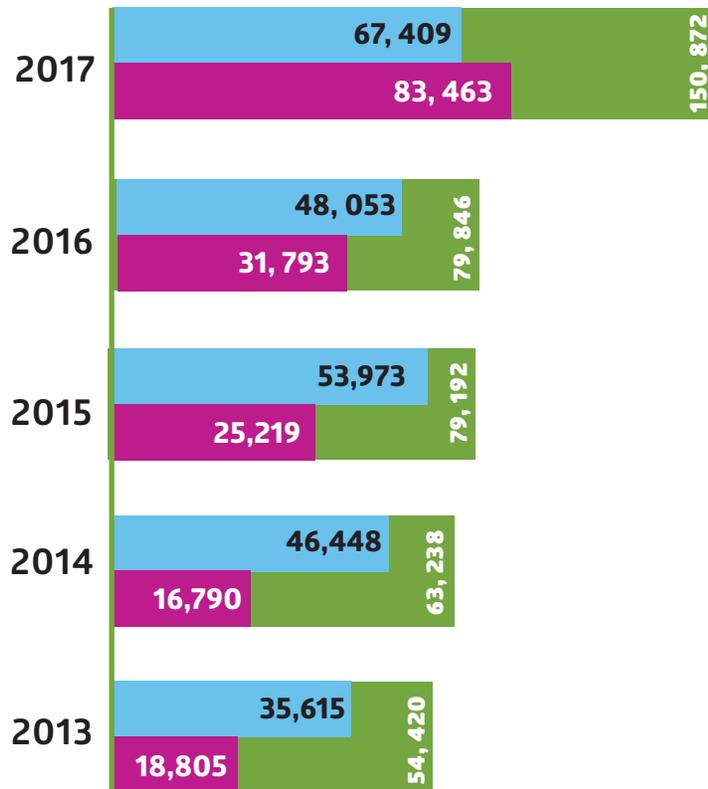
Proceso de introducción para la adopción del Sistema TAK-TAK-TAK.

# Resultados históricos



## 427, 568

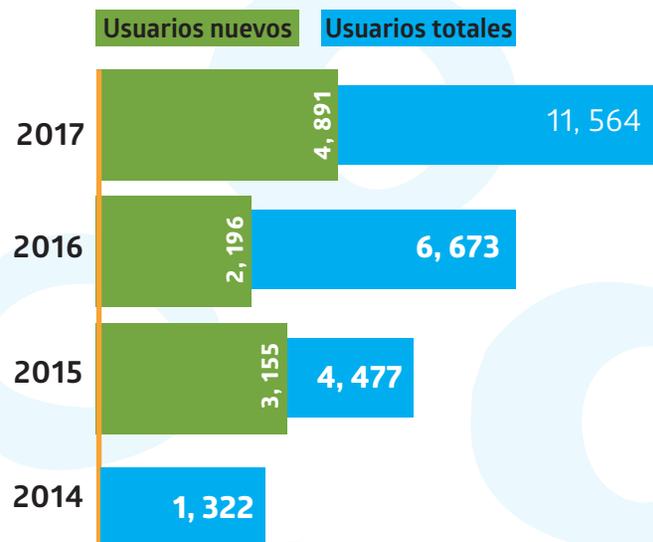
usuarios totales *online* y *offline*



# Resultados históricos

## LabTak

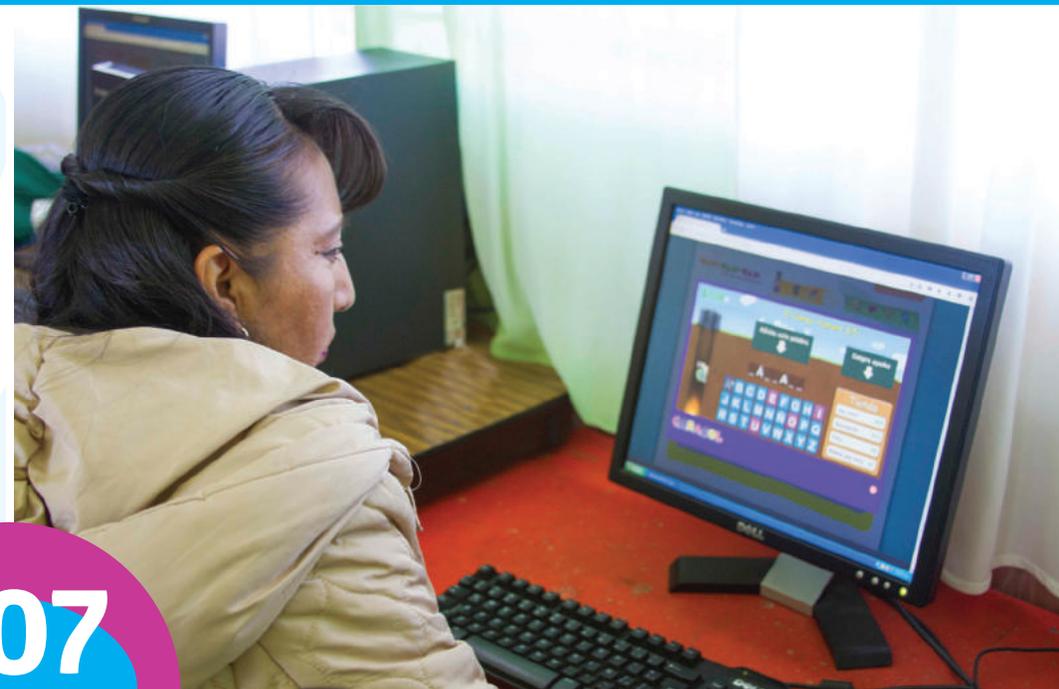
**11,564**  
usuarios



**407**  
Escuelas

**399**  
Escuelas  
públicas

**8**  
Escuelas  
privadas



# Resultados 2017

## ¿En dónde se jugó?



5 principales países:

5. Canadá

3. Estados Unidos

1. México

4. Venezuela

2. Colombia

Principales estados de la República Mexicana:

- Estado de México
- Ciudad de México
- Jalisco
- Veracruz
- Nuevo León

Más de 60 países juegan activamente



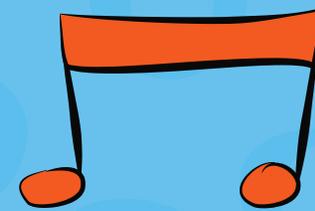
## Pueblo Chinampa

Pueblo Chinampa es un videojuego desarrollado gracias al apoyo de la Fundación Metlife con el fin de generar en los niños de educación básica, específicamente de 6 a 12 años de edad, una cultura del ahorro. A través del juego, se les enseña lo que es el consumo inteligente y la importancia de planear y administrar los recursos para el presente y el futuro. La mecánica lúdica del juego permite sumergir al niño en una historia ambientada en las chinampas de Xochimilco, llevándolo de la mano para aprender conceptos básicos del manejo del dinero, de comprender la importancia de ahorrar en una institución financiera segura y sobretodo

ayudarle a través de los retos del juego, a tomar decisiones responsables al comprar recursos, teniendo en mente la prevención y planeación a futuro de cómo usarlos.

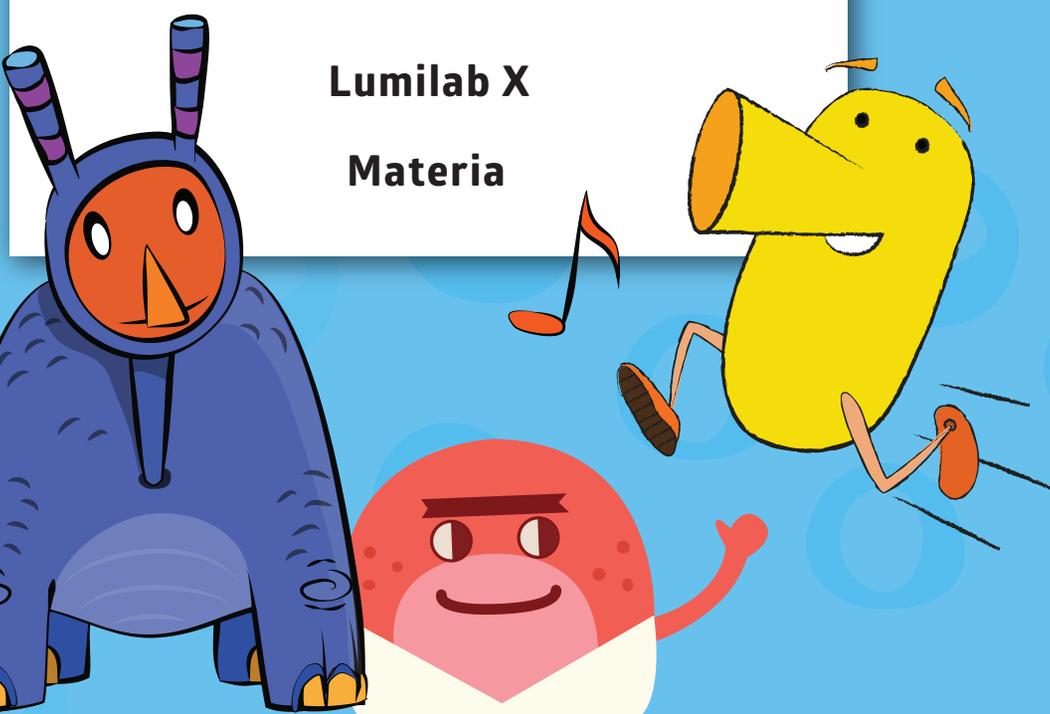
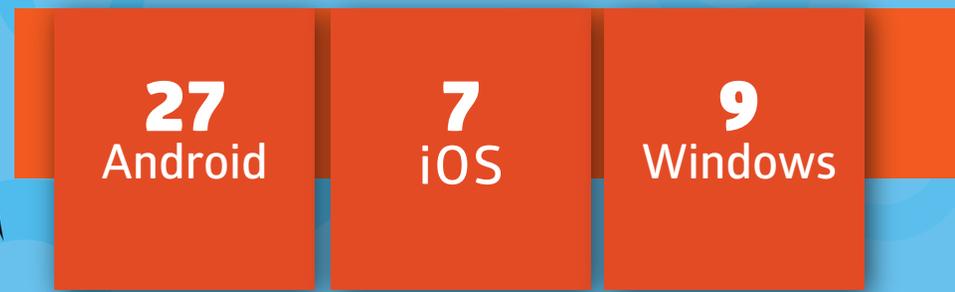


# Nuevos videojuegos para móviles



iOS	Windows
Corre Cheto	Melodines
Bolo	Electrolab Y
Amicu	Micros
Isla Tortuga	Super Sumas

## Videojuegos disponibles para móviles:



**Lumilab X**  
**Materia**





**“TAK-TAK-TAK les motiva a poder hacer mejor las cosas, en dominar las operaciones para poder ir avanzado en los niveles de sus juegos.”**

*-JOCELYN ESCOBAR NIETO*

*Maestra, Escuela Margarita Maza de Juárez, Puebla, México*

## Despliegue del Sistema TAK-TAK-TAK

Como todos los años, trabajamos con diferentes donantes y aliados para que más niños y maestros puedan utilizar el Sistema TAK-TAK-TAK.

### SEP Autonomía Curricular Fase Cero - TAK TAK TEKA

Septiembre 2017 – Julio 2018

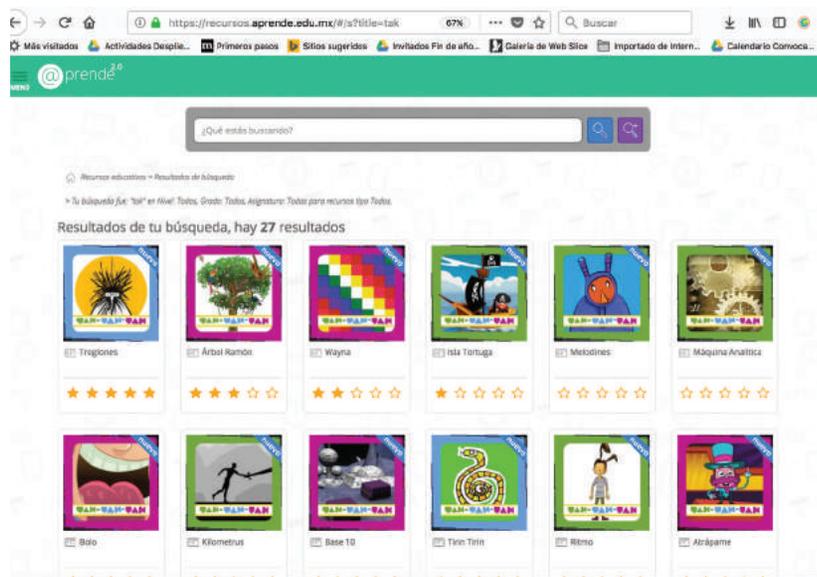
TAK-TAK-TAK forma parte de la oferta educativa de la Fase Cero del Componente de Autonomía Curricular que ofrece la Secretaría de Educación Pública de México, como parte del Nuevo Modelo Educativo. Para ello, Inoma desarrolló TAK TAK Teka, un espacio en el que se encuentran los videojuegos TAK-TAK-TAK para los alumnos y varias estrategias didácticas para que los docentes utilicen los videojuegos. TAK TAK Teka se integra por actividades donde el pensamiento lógico, el ingenio, la creatividad y el juego son elementos clave y así fomenta el desarrollo de habilidades que ayudan a los alumnos participantes a enfrentar los retos del siglo XXI. Aprender a aprender es el eje de enseñanza de este nuevo programa. Así, este primer semestre, 32 escuelas de

diferentes estados de México se registraron y utilizaron los videojuegos educativos de TAK-TAK-TAK para TAK TAK Teka.



## @prende 2.0

@prende 2.0 es la Estrategia Digital en Educación de la Secretaría de Educación Pública de México que busca fomentar el uso de las TIC para fomentar el desarrollo de las habilidades digitales y el pensamiento computacional, necesarios en el contexto social y económico del siglo XXI. Esta plataforma digital integra contenidos educativos digitales desarrollados principalmente por la SEP para la educación básica y también integra recursos digitales de diversas instituciones, como los videojuegos de TAK-TAK-TAK.



## SEP - Apoyo a docentes

Enero a diciembre 2017

Con el apoyo de la Dirección General de Atención a Docentes de México, se realizaron capacitaciones durante todo el año a los docentes para que conocieran y utilizaran el Sistema TAK-TAK-TAK como estrategia didáctica.



## Fundación Telefónica México

Fundación Telefónica México e Inoma han trabajado en conjunto desde hace años para contribuir a mejorar la educación en México. Así, con el apoyo de Fundación Telefónica México, este año logramos beneficiar a diferentes niños y maestros a través de los siguientes proyectos.

### SEP Tlaxcala

Febrero a Julio 2017

En conjunto con la Secretaría de Educación Pública de Tlaxcala se realizó un programa piloto en 26 escuelas públicas primarias del estado, con el objetivo de mostrar los beneficios del Sistema TAK-TAK-TAK.



### SEP Colima

Septiembre 2017 a julio 2018

Se trabajó en conjunto con la Secretaría de Educación Pública de Colima para dar a conocer el Sistema TAK-TAK-TAK en 14 escuelas del Estado de Colima (como en Colima, Coquimatlan, Lo de Villa, Piscila, Villa de Álvarez). Además, se llevó a cabo una evaluación de impacto que finalizará al término del ciclo escolar 2017-2018.



## Chiapas

Enero a diciembre 2017

Inoma lleva trabajando con escuelas públicas primarias de Chiapas desde hace 4 años. En 2017 se capacitó y se le dio apoyo a docentes de 25 escuelas primarias en las comunidades de Tenejapa y Chamula, Chiapas, para Integrar el sistema de TAK-TAK-TAK.



## Estado de México

Enero a diciembre de 2017

Este año se logró trabajar en la región mazahua para llevar el sistema TAK-TAK-TAK a comunidades del Estado de México como: San José del Rincón y San Felipe del Progreso. Se dio capacitaciones a docentes y se realizaron visitas tecnológicas a 13 escuelas públicas primarias de la región.



“Una herramienta digital como TAK-TAK-TAK me es de mucha utilidad puesto que algunas cosas que quizá para el alumno no queden claras, con la página de TAK-TAK-TAK, sí.”

**-Javier Godoy**

*Director, Escuela Canadá Ciudad de México,  
México*

## SEP Puebla- Valores

Mayo a junio 2017

Este año se creó un programa con el objetivo de desarrollar habilidades socioemocionales y valores (autoestima, respeto, diálogo, responsabilidad, confianza, cooperación y justicia) a partir del uso de algunos de los videojuegos educativos de TAK-TAK-TAK de 22 escuelas de Puebla.



## Proeducación

Enero a diciembre 2017

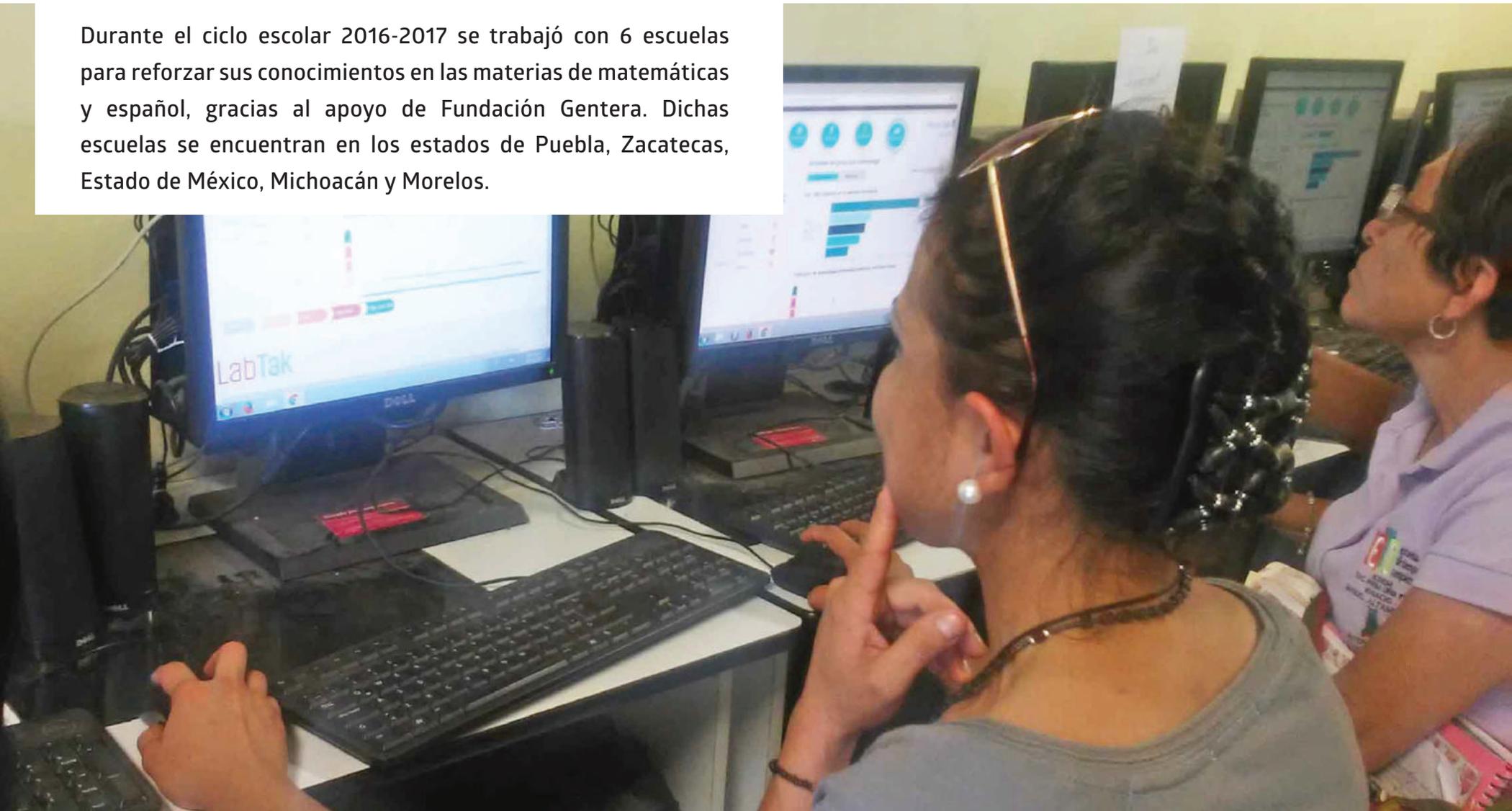
En alianza con Proeducación, se logró capacitar a docentes de 10 escuelas de la red Proed para que integrarán el Sistema TAK-TAK-TAK. Estas escuelas se encuentran en el Estado de México, Michoacán, Morelos, Querétaro, Puebla y Zacatecas.



## Compartamos Banco (Fundación Gentera)

Noviembre de 2016 a agosto 2017

Durante el ciclo escolar 2016-2017 se trabajó con 6 escuelas para reforzar sus conocimientos en las materias de matemáticas y español, gracias al apoyo de Fundación Gentera. Dichas escuelas se encuentran en los estados de Puebla, Zacatecas, Estado de México, Michoacán y Morelos.



## Google Ads

Enero a diciembre de 2017

Inoma sigue siendo beneficiaria de Google Ad Grants que ayuda a promover tanto el sitio de videojuegos, TAK-TAK-TAK, como el de maestros, LabTAK, entre beneficiarios en México y en otros países del mundo. Gracias a ello, más niños y maestros se han sumado al proyecto y utilizan estas herramientas en sus prácticas educativas.

que impulse el desempeño académico de los alumnos en las asignaturas de español y matemáticas. Se capacitó a docentes, directores, ATP y supervisores de escuelas primarias de la Ciudad de México.

## CDMX 2 - Continuación de licitación

Como continuación del proyecto que inició el segundo semestre de 2016, Inoma realizó el “Curso herramientas lúdico-educativas para reforzar la enseñanza-aprendizaje y desarrollar habilidades digitales en escuelas primarias de la Ciudad de México” durante el primer semestre de 2017. El trabajo de la organización consistió en otorgar este curso a 150 escuelas públicas primarias de la ciudad gracias a la licitación que ganamos de la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal (AFSEDF).

El objetivo del curso fue fortalecer las habilidades de los docentes para optimizar el uso de recursos educativos como herramienta



## Capacitación de Embajadores

Todos los proyectos de Despliegue que se han mencionado cumplieron su objetivo gracias al trabajo y dedicación de los Embajadores TAK-TAK-TAK, y así es posible beneficiar a muchos más niños y maestros en México. Trabajamos de la mano con ellos, los capacitamos y retroalimentamos para mejorar la atención a las escuelas participantes.



**“Algunos maestros se resisten al uso de la computadora hasta que ven los beneficios de esta herramienta didáctica.”**

**-ROSALBA TORRES**

*Embajadores Tak, Puebla, México*

## Laboratorio e Investigación 2017

### Colegio Francés del Pedregal

Se continuó colaborando con el Colegio Francés del Pedregal como escuela laboratorio para incorporar el Sistema TAK-TAK-TAK como parte del proyecto de Tecnología de la Primaria. Dado el éxito por el uso de la herramienta, también se está trabajando en conjunto con la coordinadora de Español, las maestras de Tecnología y las maestras titulares de cada grupo, para generar un programa de proyectos transdisciplinarios donde se integren aprendizajes de las asignaturas; elementos de tecnología como el uso de programas o paquetería, y los juegos como herramientas detonadoras de creatividad y reafirmación de aprendizajes.

Al ser una escuela laboratorio, hemos podido analizar diferentes elementos de los videojuegos. En esta ocasión realizamos una evaluación de impacto del modelo TAK-TAK-TAK con base en el desempeño académico de las alumnas en una prueba estandarizada de matemáticas tipo Planea (la evaluación educativa estandarizada de México). Se realizó la prueba con alumnas de 3o y 5o de primaria, con grupos de control y de tratamiento. Después de la evaluación analizamos los resultados obtenidos, encontramos que después de jugar los videojuegos TAK-TAK-TAK hay una mejora en el desempeño académico de 16%.

En escala del 1 al 100, una niña de 3er grado de primaria mejora 15.6% en matemáticas después del Modelo TAK TAK TAK.

En escala del 1 al 100, una niña de 5to grado de primaria mejora 17.6% en matemáticas después del Modelo TAK TAK TAK.



## Fundación Haciendas del Mundo Maya

A partir de febrero de 2017, niños de la comunidad maya de Dzidzilché, Yucatán utilizan los videojuegos educativos de TAK-TAK-TAK. En colaboración con la Fundación Haciendas del Mundo Maya, se ofreció a la comunidad utilizar TAK-TAK-TAK en su biblioteca. Con apoyo de promotoras se les dio seguimiento y apoyo a los niños en el uso de los videojuegos. Además, evaluaron su progreso a través de los reportes de avance. El proyecto terminará en febrero de 2018.

Hasta la fecha, la integración del Sistema TAK-TAK-TAK en un ambiente no escolarizado y una comunidad indígena, ha sido muy favorable. La participación de la comunidad, como los padres de familia, ha sido crucial para la buena ejecución del proyecto. Además, los niños han adoptado el Sistema con mucho entusiasmo y con muchas ganas de aprender. Aunque se tuvieron algunos obstáculos por la conectividad y falta de equipos debido a tormentas eléctricas, el ánimo y las ganas de jugar de los niños no

disminuyó gracias a nuestra solución TAK-Usb, y al apoyo y entusiasmo de los participantes y de las personas involucradas en el proyecto.



## Tak-Talentum

Con el apoyo de Universia: Inoma y el Programa Interdisciplinario sobre Políticas y Prácticas Educativas (PIPE-Cide) realizarán una investigación a través de Tak-Talentum (la plataforma desarrollada para jóvenes de bachillerato) cuyo objetivo es evaluar si los videojuegos pueden ayudar a detectar e incentivar la persistencia por alumnos de bachillerato. Los resultados de dicha evaluación estarán hasta finales del ciclo escolar 2017-18.

## Investigaciones Internas

El equipo de Análisis e investigación de Datos de Inoma realiza diferentes análisis relevantes al uso del Sistema TAK-TAK-TAK. Entre éstos se encuentran los relacionados con el comportamiento general de los niños y maestros en las plataformas; el avance de los usuarios en los videojuegos de acuerdo con edad, sexo o zona geográfica; el atractivo de los videojuegos; entre muchos otros.





**“TAK-TAK-TAK son juegos didácticos y a los niños les encantan los juegos. Entonces esto les atrae de manera muy particular y les encantan las actividades porque para ellos no están resolviendo trabajo o están haciendo tarea; ellos están jugando, están aprendiendo jugando.”**

**-NATHANAEL SÁNCHEZ HERNÁNDEZ**

*Responsable y promotor de TIC, Escuela Canadá, Ciudad de México, México*

## Bett Latin America 2017

Inoma participó en la pasada edición de Bett Latin America que se llevó a cabo el 17 y 18 de octubre en el Centro Banamex. Bett es una cumbre global educativa con 30 años de existencia, que por tercera ocasión se llevó a cabo en México.

El fundador y presidente de Inoma, Antonio Purón, participó en el panel “Recursos efectivos para transformar los métodos de enseñanza: Contraste de las mejores prácticas para la capacitación docente”, en el cual explicó cómo TAK-TAK-TAK y LabTak han transformado la enseñanza en las escuelas públicas de México. Al mismo tiempo, Inoma participó con un stand en donde se dio a conocer información sobre los proyectos y cómo se han integrado en la planeación de muchos docentes de la república.



## Edulab

Edulab es un espacio organizado por el ILCE para fomentar la creatividad y la interdisciplinariedad en la educación. A través de diálogos sobre innovación educativa, Edulab propicia la reflexión sobre el aprendizaje de la actualidad.

Dentro del marco del mismo, Antonio Purón, fundador de Inoma, platicó sobre el aprendizaje basado en videojuegos educativos. Durante su diálogo con los interesados en innovación educativa

presentó TAK-TAK- TAK y cómo apoya, complementa y refuerza el aprendizaje mediante contenido atractivo y entretenido.

El ILCE es un organismo internacional autónomo cuyo objetivo es contribuir a satisfacer necesidades educativas, tecnológicas y de desarrollo social. A través de modelos, proyectos y materiales educativos se aplica el uso de la tecnología para promover el desarrollo cultural y social de países de América Latina y el Caribe.



## 14 Congreso de formación docente EDUCA

Fundación EDUCA México convocó a los maestros de las 53 instituciones de su red al “14 Congreso de formación docente EDUCA”. En el mismo hubo 3 conferencias magistrales y más de 20 talleres. Inoma fue uno de los invitados para impartir el taller: “Las herramientas lúdico-educativas como apoyo a la enseñanza y el aprendizaje.” Éste duró 6 horas y asistieron alrededor de 100 docentes de diferentes partes del país como: Monterrey, Sonora, Veracruz, Morelos, entre otros.

Durante el taller los docentes aprendieron a utilizar las herramientas de TAK-TAK-TAK y LabTak y cómo integrarlas a su planeación escolar. Ahora los docentes pueden apoyar a sus alumnos de una manera divertida, diferente y sobre todo, significativa, ya que descubrieron una nueva forma de reforzar el conocimiento de los alumnos a través de las TIC.



# Informe de los auditores independientes



GVP CARBAJAL ASESORES

## INFORME DE LOS AUDITORES INDEPENDIENTES

México D. F., 30 de abril de 2018

A los Asociados Fundadores de  
Innova y Moderniza tu Aprendizaje, A. C.

1. Hemos auditado los estados financieros adjuntos de Innova y Moderniza tu Aprendizaje, A. C., que comprenden los estados de posición financiera al 31 de diciembre de 2017 y de 2016, y los estados de actividades y de flujos de efectivo que les son relativos por los años que terminaron en esas fechas, preparados de conformidad con las Normas de Información Financiera (NIF), así como un resumen de las políticas contables significativas y otra información explicativa.

La Dirección es responsable de la preparación y presentación razonable de los estados financieros adjuntos de conformidad con las Normas de Información Financiera Mexicanas, y del control interno que la Dirección considere necesario para permitir la preparación de estados financieros libres de desviación material, debido a fraude o error.

2. Nuestra responsabilidad consiste en expresar una opinión sobre los estados financieros adjuntos basada en nuestras auditorías. Hemos llevado a cabo nuestras auditorías de conformidad con las Normas Internacionales de Auditoría, dichas normas nos piden que cumplamos los requerimientos de ética, así como que planifiquemos y ejecutemos la auditoría con el fin de obtener una seguridad razonable sobre si los estados financieros están libres de desviación material.

Una auditoría incluye la aplicación de procedimientos para obtener evidencia sobre los importes y la información revelada en los estados financieros. Los procedimientos seleccionados dependen del juicio del auditor, incluida la evaluación de los riesgos de desviación material en los estados financieros debido a fraude o error. Al efectuar dichas evaluaciones del riesgo, el auditor toma en cuenta el control interno relevante que permite la preparación y presentación razonable por parte de la Asociación de los estados financieros, con el fin de diseñar los procedimientos de auditoría que sean adecuados en función de las circunstancias, y no con la finalidad de expresar una opinión sobre la eficacia del control interno de la Asociación. Una auditoría también incluye la evaluación de las políticas contables significativas aplicadas y de la razonabilidad de las estimaciones contables realizadas por la Dirección, así como la evaluación de la presentación de los estados financieros considerados en su conjunto.

GVP Carbajal Asesores, S. C.  
Londres No. 229 Tar. Pinar del. Juárez México, D.F.  
06600 Teléfono: 52 (55) 5207-1720 Fax: 52 (55) 5207-1721

Consideramos que la evidencia que hemos obtenido en nuestras auditorías proporciona una base suficiente y adecuada para emitir nuestra opinión.

3. En nuestra opinión, los estados financieros presentan razonablemente, en todos los aspectos materiales, la posición financiera de Innova y Moderniza tu Aprendizaje, A. C., al 31 de diciembre de 2017 y de 2016, así como los resultados de sus actividades y los cambios en los flujos de efectivo por los años que terminaron en esas fechas, de conformidad con las Normas de Información Financiera Mexicanas.

GVP Carbajal Asesores, S. C.

C. P. C. Pedro Piña Carbajal  
Socio de Auditoría y Asesoría de Negocios



**“TAK-TAK-TAK rompe el paradigma de la educación tradicional. Se puede jugar y aprender a la vez que se usan las nuevas tecnologías como herramientas.”**

**-ARMANDO JIMÉNEZ**  
*Embajador Tak, Puebla, México*

# Nuestro equipo

## Mesa directiva

Carlos Guzmán y Bofill  
**Presidente**

Julia Marcia Giovanini García  
**Secretario**

Ernesto Maqueda Flores-Roux  
**Tesorero**



## Vocales

Antonio Purón Mier y Terán  
Miguel Ángel Pichardo Espinosa  
Eduardo José Bolio Sánchez  
Roberto Newell García  
Guillermo Roa Luvianos  
Fernando Sepúlveda Vildósola  
Alberto Chaia Semerena  
Leopoldo Garza Adame  
Juan Ricardo Pérez Escamilla  
Leonor Ortiz  
Heberto Taracena

## Colaboradores

Antonio Purón Mier y Terán  
**Presidente Ejecutivo**

José Emiliano Delgado Nieves  
Juan Jesús Alonzo Gómez  
**Administración y Legal**

Marissa Ariza Madrigal  
Regina González Sánchez  
**Desarrollo Institucional**

Catharine Alice Austin Thomas  
Anna Yahaira González Medinilla  
Manoella Rodríguez Zaragoza  
**Despliegue del Sistema TAK-TAK-TAK**

Ana Bárbara Barragán de la Vega  
Beatriz Artemisa Ruiz Ordoñez  
**Educación**

## Embajadores TAK-TAK-TAK 2017

Efrén Armando Jiménez Cuellar - Rosalva Torres De Gyves - Viky Arellano Hernández  
José Enrique Gómez Rodríguez - Alejandro González Morales - Hugo Efrén Rivera Mendoza  
Aarón Luna Flores - Rafael Alejandro Rodríguez Bahena - Juan Carlos García Ibarra  
Eunice Ríos Negrete - Carlos Ávila Navia - Gilda Beverly Plazas García  
Simona Magdalena Chirinos Jiménez - Sebastián Castillo Medina - Andrea Selene Chávez Flores  
Isabel Flores Chapa - Julian Ricardo Jiménez - Pedro Méndez Luna - Armando Pérez Sánchez  
Dora Luz Trujillo Corona - Carla Margarita Gámez Landaverde - Brenda Isabel Melgar Montes  
Vanessa Briceño Alvarado - Gabriela García Flores - José Antonio Cedeño Sosa  
Juan Simón Cruz Cruz - Bárbara Sánchez Colin - Astrid Itzel Rosas Hernández - Iván Pérez Méndez

## Servicio social

### Instituto Politécnico Nacional

David Luna Hernández - Gerardo Lugo Quiroz  
Gustavo Iván Hernandez Prieto - Pablo Jesús Mendoza Cerón  
Desidery López Mendoza - Nayeli Amairani Vazquez Barrios  
César Ulises Marín - Leonardo David Alonso - Edgar Cruz Vera

### SAE Institute

Edgar Alonso Ramírez - Daniel Beltrán Sapién

### IBERO

Mariana Paulina Andrade Pinet - Rossana Vizcaino Trani

### UNAM

Alvaro Avalos Hernandez - José Manuel García Chávez  
Oliver Jordy Pérez Escamilla

### CIDE

Erick Hernández

## Prácticas profesionales

### UP

Sara Isabel Cuevas Aguirre  
Yessenia Itzel Rodríguez Carro  
Alexa López León

### Universidad Anáhuac

María Isabel Alatorre González  
Vicky Mitrai Contente  
Vivian Caltum Sevilla

Brianda Cruz Loría  
María Fernanda Ramos Jiménez  
Luis Fernando García Covarrubias  
**Investigación y Análisis de Datos**

Vital José de la Torre Rivas  
Hugo Alberto Bahena López

### Tecnología

Susana Alegría

### Videojuegos

# Agradecimientos

## Donantes y aliados

Administración Federal de Servicios Educativos  
en el Distrito Federal

Aflatoun

Andrea Hernández Velasco

Antonio Purón Mier y Terán

Banco Compartamos

Básica Asesores Educativos

Bett Latinoamérica

Clinton Global Initiative

Centro de Investigación para el Desarrollo (CIDAC)

Centro de Investigación y Docencia Económicas (CIDE)

Compusoluciones y Asociados

Compromiso Solidaridad y Ayuda Social

Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT)

Consultores en Computación y Servicios

Ediciones SM

Endless Mobile

Financiera Independencia

Fondo de Cultura Económica (FCE)

Fundación BBVA Bancomer

Fundación Carlos Slim

Fundación Chespirito

Fundación Educa México

Fundación Genera

Fundación Hacienda del Mundo Maya

Fundación Metlife

Fundación Proacceso ECO

Fundación Roberto Hernández Ramírez

Fundación Telefónica México

Fundación Televisa

Futuro, I.A.P.

Global Living

Google

Grey

HSBC México

Hewlett Packard

Institución de Banca Múltiple

Instituto Mexicano para la Competitividad (IMCO)

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores

de Monterrey (ITESM)

ITITI Tecnologías

Juan Villoro

Julieta García

La Casa Azul Museo Frida Kahlo

Microanalítica

Microstrategy

Microsoft México

Monex Grupo Financiero

Museo Anahuacalli

Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC)

Museo Tecnológico de la Ciudad de México

MVS/Dish

Nacional Monte de Piedad

Ogilvy & Mather Mexico

OSC Digital

Open Learning Exchange (OLE)

Oveja Negra

Papalote Museo del Niño

Pierson Labs

Proeducación

Programa Interdisciplinario sobre Políticas  
y Prácticas Educativas (PIPE)

Santander

SEP del Estado de México

SEP de Colima

SEP de Puebla

SEP Federal

Sinadep

Sistemas Integrales de Cómputo Montellano (SICOM)

Sociedad de Amigos de la OFUNAM

Tecnologías Educativas Colaborativas S.A., GAL&LEO

Televisa Niños

Temasek Holdings

The Coca-Cola Export Corporation

Unión de Empresarios para la Tecnología  
en la Educación (UNETE) Universia

Valores para el Tercer Milenio

World Summit Awards

# Agradecimientos

## Escuelas, universidades y sistemas escolares

Aprende MX  
Asociación Pro Personas Con Parálisis Cerebral (APAC)  
Aulas Fundación Telefónica México  
Aulas Fundación Telefónica Perú  
Bibliotecas de Fundación Hacienda del Mundo Maya  
Centro Comunitario Acércate  
Centro Cultural Haim Weizmann  
Centros RIA  
Children International (México)  
Club de niñas y niños (Tijuana)  
Colegio Senda  
Cornell University  
Escuela Primaria Pública Juan Amos Comenio  
Escuelas de Fundación Ririki (Hidalgo)  
Escuelas primarias de la Red Educa (de Guadalajara y del Distrito Federal)  
Escuelas primarias y secundarias públicas del Estado de México, de Puebla, de Colima, Chiapas y demás estados en los que han permitido la entrada a TAK-TAK-TAK Freeman Spogli Institute  
Instituto Politécnico Nacional  
Junior Achievement  
Stanford University  
Sinadep  
Tecnológico Universitario del Valle de Chalco  
Universidad Iberoamericana, Campus Ciudad de México  
Universidad Iberoamericana, Campus Puebla  
Universidad Panamericana

## Desarrolladores

Caldera Estudios  
Cromasoft  
Desarrollo de Software para Internet (Ábargon)  
Five Ronin Games  
Grupo ENM (Enova)  
HaikuStudios  
Kamikaze  
Microstrategy  
Pixframe Studio  
Shock Studio  
Sophitech



# Sé parte de esta aventura.

[www.inoma.mx](http://www.inoma.mx)

## Súmate

Donaciones  
Servicio Social  
Prácticas Profesionales  
Voluntariado

Escríbenos a:  
[contacto@inoma.mx](mailto:contacto@inoma.mx)

Comunícate a:  
+52 (55) 6389-2028